Reglamento de
UNIFORMES

Ministerio de Conquistadores y Aventureros
Ministerio Joven

Índice

Sección 1

Sección 2

MINISTERIO DE CONQUISTADORES Y AVENTUREROS

Sección 3

Sección 4

MINISTERIO JOVEN

Sección 5

Sección 1

IDEALES

MINISTERIO JOVEN

Blanco "El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación".

Lema "El amor de Cristo me motiva".

Objetivo "Salvar del pecado y guiar en el servicio".

AVENTUREROS

Voto "Por amor a Jesús haré siempre lo mejor".

Ley "Jesús me ayuda a ser:
obediente,
puro,
reverente,
bondadoso y
colaborador".

Himno "Somos aventureros alegres
que confían en Cristo Jesús.
Aprendemos que siempre debemos
reflejar para el mundo su luz.
Descubrimos en todo belleza,
y el amor de un Dios creador.
Y amando a Cristo haremos
maravillas mostrando su amor".

Letra y música: Wanderson Paiva

CONQUISTADORES

Voto "Por la gracia de Dios seré puro, bondadoso y leal, guardaré la ley del conquistador, seré siervo de Dios y amigo de todos".

Ley "La ley del conquistador me ordena:
Observar la devoción matutina;
Cumplir fielmente con la parte que me corresponde;
Cuidar mi cuerpo;
Tener la conciencia limpia;
Ser cortés y obediente;
Andar con reverencia en la casa de Dios;
Tener una canción en el corazón;
Ir donde Dios mande".

Voto de fidelidad a la Biblia "Prometo fidelidad a la Biblia, a su mensaje de un Salvador crucificado, resucitado y listo a venir, dador de la vida y libertad a los que creen en él".

Himno "Conquistadores somos
Los siervos del buen Señor;
Adelante vamos ya, luchando
Bien con gran valor.
Salgamos a proclamar
Las nuevas de salvación:
Jesús va a llevarnos pronto
A su real mansión".

Letra y música: Henry T. Bergh

JÓVENES ADVENTISTAS

Voto “Por amor al Señor Jesús prometo tomar parte activa en las actividades de la Sociedad de Jóvenes, haciendo todo lo que pueda para ayudar a otros y para terminar la obra de llevar el evangelio a todo el mundo”.

Voto de fidelidad a la Biblia “Prometo fidelidad a la Biblia, a su mensaje de un Salvador crucificado, resucitado y pronto a venir, dador de la vida y libertad a todos los que creen en él”.

Propósito “Los jóvenes por los jóvenes, los jóvenes por la iglesia, los jóvenes por sus semejantes”.

Legión de honra JA “Me uno voluntariamente a la Legión de honra JA, y por la gracia y el poder de Dios:
Honraré a Cristo en lo que decida ver.
Honraré a Cristo en lo que decida escuchar.
Honraré a Cristo al elegir los lugares donde decida ir.
Honraré a Cristo al elegir mis amistades.
Honraré a Cristo en lo que decida hablar.
Honraré a Cristo en el cuidado que dedique al templo de mi cuerpo”.

ORIENTACIONES

Saludo: ¡Maranata!
Contraseña: El Señor ya viene.
El saludo está compuesto de un gesto y una actitud. En la posición de sentido levantar el antebrazo derecho, la mano extendida, los dedos unidos, pulgar recogido hacia la palma de la

mano. Los cuatro dedos significan: amar, anunciar, apresurarse y aguardar el regreso de Cristo. Pulgar recogido: nuestra reverencia ante la presencia de Dios.

Posición para el voto



En la posición de sentido levantar el antebrazo derecho, la mano extendida, dedos unidos, pulgar recogido hacia la palma de la mano. El antebrazo se separa lateralmente en relación al cuerpo, quedando perfectamente paralelo a él. La mano queda a la altura del rostro, el ángulo entre el brazo y el antebrazo es igual a 45°. Para repetir el voto se debe dar la orden: “Para el voto, posición”. Después de repetido la orden es: “Descansar posición”.

Posición para el voto a la Biblia



La persona que recita el voto sostiene con la mano izquierda una Biblia abierta y coloca la mano derecha sobre la Biblia. Los demás participantes hacen el saludo Maranata, con el cuerpo en dirección a la Biblia. Para repetir el voto se deber dar la orden: “Para el voto a la Biblia, posición”. Después de repetido la orden es: “Descansar posición”.

Sección 2

USO, CREACIÓN Y CONFECCIÓN DE UNIFORMES

Artículos

1º A partir de la publicación de este manual todos los reglamentos anteriores serán proscrito. El presente documento está destinado al territorio de la División Sudamericana: Argentina, Bolivia, Brasil, Chile, Ecuador, Paraguay, Perú y Uruguay.

2º El presente manual tiene por objetivo reglamentar los uniformes de Aventureros, Conquistadores, Jóvenes, Líderes, departamentales, asociados, pastores y regionales, coordinadores y secretarios de Campo, Unión y División, a fin de regular su uso, posesión y confección.

3º El uso correcto del uniforme es factor primordial en la buena presentación individual y colectiva, contribuyendo a fortalecer la disciplina y el buen concepto del Club ante la opinión pública.

4º Es obligación de todos los miembros velar por sus uniformes y por la correcta presentación en público. Solo se podrá usar uniformes actualizados y que estén en conformidad con este reglamento.

5º Los uniformes de este reglamento constituyen un privilegio exclusivo de la Iglesia Adventista del Séptimo Día para Aventureros, Conquistadores, Jóvenes Adventistas, y se considera privados los colores, las tonalidades, las telas, las confecciones e insignias indicados en este reglamento.

6º No está permitido alterar las características de los uniformes, ni agregarles alguna pieza, artículo, insignia o distintivos de cualquier naturaleza, particularmente los que caractericen origen militar, turístico y/o deportivo, y sean extraños a este reglamento.

7º Los miembros del Club, especialmente cuando estén uniformados deben comportarse dignamente dando un ejemplo a la altura de los principios simbolizados en el uniforme.

8º El uniforme será usado, especialmente por los líderes, que deben dar el ejemplo, en las siguientes ocasiones:

- En los desfiles, investiduras, convenciones, cursos, congresos, reuniones especiales.
- En las campañas de evangelismo y comunitarias;
- Cuando los directivos lo soliciten;
- En otras actividades oficiales.

9º El uniforme oficial no se podrá usar:

- Antes de unirse al Club/Sociedad;
- Antes de la admisión, en pañuelos para Aventureros, Conquistadores y ceremonia de admisión o investidura para Jóvenes;
- Cuando se realicen ventas o campañas no comunitarias para obtener lucro personal de naturaleza comercial o con otros propósitos ajenos a los intereses del Club/Sociedad;
- En cualquier tiempo o lugar en que su uso produzca una reacción negativa y rebaje su dignidad;
- Cuando esté incompleto;
- En paseo particular fuera de los intereses o recomendaciones del Club/Sociedad.

10º No podrá efectuarse ningún campamento o excursión sin que el Club esté identificado visualmente, y previamente haya obtenido permiso de la Comisión de Iglesia y hecho el seguro obligatorio.

11º Son de propiedad exclusiva de la División Sudamericana de la Iglesia Adventista del Séptimo Día los logotipos de los Aventureros, Conquistadores y Jóvenes adventistas, como también sus insignias, emblemas, distintivos, tiras bandas, divisas, banderas y especialidades.

12º La creación de materiales para fines comerciales, usando los logotipos y emblemas de los Aventureros, Conquistadores y Jóvenes Adventistas se podrá realizar solamente con la autorización de la DSA.

13º No se podrá crear ningún material como camiseta, manual, mochila, llavero, perfume, etc, por clubes, Campos, fabricantes y productores oficiales, como los emblemas: A1, A2, A3, A5, L A1, C1, C2, C3, C5, GM C1, GM C2, GM C3, sin la debida autorización, y las excepciones serán reglamentadas por la DSA. Los emblemas que pueden ser usados son: A4, C4 y GM C4. Los logos A1 y C1 están liberados para única y exclusivamente ser usados en pins con el nombre "Aventureros" y "Conquistadores" en idiomas donde existan Clubes.

14º Los materiales producidos por las Uniones, Asociaciones y Misiones para su uso exclusivo, deberán estar en total conformidad con el presente reglamento de uniformes.

15º Los establecimientos comerciales autorizados a producir los materiales del Ministerio Joven y Ministerio Conquisadores y Aventureros deberán estar en total conformidad con el presente reglamento de uniformes. Los productores oficiales tendrán permiso y acceso a los eventos y Camporí de los campos, realizando los debidos arreglos con los líderes y responsables. El Ministerio Joven y Ministerio de Conquistadores y Aventureros proveerá anualmente un certificado de autorización de uso, con plazo de validez y el sello (producto oficial) identificando solamente los productores autorizados por la DSA.

16º Los casos omitidos y interpretaciones serán solucionados por la DSA.

17º Los ítems agregados a este manual serán reglamentados y colocados a disposición en el portal del Ministerio Joven y Ministerio Conquisadores y Aventureros.

Sección 3

UNIFORME DE AVENTUREROS



I. EMBLEMAS, TIRAS, DISTINTIVOS, DIVISAS Y BANDERA



1. Emblema A1 Es el símbolo que representa el Club de Aventureros. Presenta la inscripción CLUB DE AVENTUREROS en la parte superior. En el centro un círculo con las cuatro clases, tiene el contorno del emblema bordado de color morado. Se lo usa en el pañuelo, en la manga derecha y en el gorro. Todos los emblemas de A1 a A5 y L A1 tendrán el contorno bordado en morado. Se producirá en dos tamaños: infantil (6 x 6,5 cm) y adulto (7 x 7,5 cm).



2. Emblema A2 Representa la organización mundial de los Aventureros. Se usa en la manga izquierda de la camisa o blusa y en la banda. Los tamaños son: infantil (6,5 x 4,5 cm) y adulto (7,5 x 5,5 cm), y para la banda de especialidades en el tamaño de 10,5 x 7,5 cm.



3. Emblema A3 Se usa en el sujeta pañuelo (turco, canuto) y en la hebilla del cinturón. Es semejante al emblema A1, pero no tiene el nombre Club de Aventureros en el interior.



4. Emblema A4 Presenta el emblema A3 en perspectiva sobre un globo con el dibujo de Sudamérica. En el globo el fondo es azul; el mapa, blanco y el contorno, morado. Se debe usar en la camiseta del uniforme de actividades y cada vez que justifique el uso de una identificación menos formal. También se podrá usar para fines promocionales trazado en un color.



COLORES DE LOS EMBLEMAS

PANTONE 511C

PANTONE 2758C

PANTONE 116C

5. Emblema A5 Presenta solamente los trazos del emblema A3. Se usa en el galón del director y en la chaqueta, en el color plateado.





6. Emblema L A1 Insignia de líder. Un óvalo que contiene un círculo con las cuatro clases en sus respectivos colores, con una estrella de cuatro puntas en el centro, conforme al modelo. Se usa en el pañuelo y el sujeta pañuelo del líder, como distintivo de liderazgo y también en la manga izquierda de la camisa o blusa, sustituyendo al emblema A2 a partir del momento de la investidura. Usado na camisa en el tamaño 7,5 x 5,5 cm y en la banda de especialidades, en el tamaño 10,5 x 7,5 cm.

7. Distintivos de Clases Representan las cuatro clases del currículo del Club de Aventureros, en los colores: Abejitas Laboriosas, azul celeste; Rayitos de Sol, anaranjado; Constructores, azul marino; Manos Ayudadoras, morado. Cada insignia medirá 1,7 cm de diámetro y se usará después de la investidura en la solapa del bolsillo izquierdo de la camisa del uniforme. El Aventurero usará el distintivo de mayor grado siempre a la derecha de los demás, corriendo los anteriores hacia el lado izquierdo y manteniendo la alineación centrada. El espacio entre las insignias es de 0,4 cm.

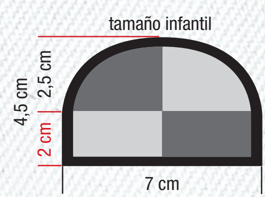


(optativo)



8. Distintivo de Líder El líder usará el distintivo de liderazgo sobre los distintivos de las clases, centrado en la solapa del bolsillo izquierdo; mide 0,9 x 1,2 cm.

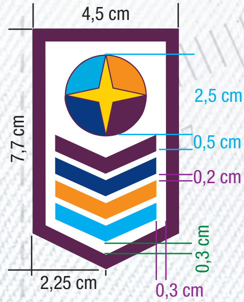
9. Emblema de Campo Bordado con el contorno y el dibujo establecido por el campo local. Se usa en la manga izquierda a 2 cm debajo de la costura del hombro. Se producirá en dos tamaños: infantil 7 x 4,5 cm y adulto 9 x 5,5 cm.



COLORES DEL EMBLEMA L A1 Y DE LAS DIVISAS

PANTONE 801C	PANTONE ORANGE 021C	PANTONE 2758C	PANTONE 511C	PANTONE 116C

10. Divisa de Líder Contiene solo el centro del dibujo del distintivo de líder. Debajo tiene las divisas regulares de cada clase, con el contorno bordado en morado, se usa en la manga izquierda debajo del emblema L A1 con las medidas 7,7 x 4,5 cm.



11. Tira con el nombre del Aventurero Tira de 8 x 2 cm con el nombre del Aventurero bordado en la fuente Arial Black tamaño 30. Se usa a 0,5 cm encima de la tapa del bolsillo derecho de la camisa, en color azul marino, fondo blanco y bordes morados, centrada; y en la banda (optativo) debajo de la bandera del país.



12. Tira con el nombre del Club
Se usa en la manga derecha de la camisa o blusa a 2 cm debajo de la costura del hombro, y mide 8 x 2,5 cm. La curvatura entre las extremidades de arriba hacia abajo tendrá 5 cm. Las letras en azul marino y el borde en morado, sobre fondo blanco, en la fuente Arial Black. En el caso de departamentales, asociados, coordinadores, secretarios (as), pastores, regionales y distritales se usa la tira con el nombre del Campo.



13. Tira de Cargo Los directores, directores asociados, consejeros, instructores, capellanes, secretarios de Club, tesoreros, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales y secretarios (as) de Campo, departamentales y asociados usarán una tira designando su función. Se usa en la manga derecha a 1 cm arriba del emblema A1. Letras en color azul marino y borde en color morado, sobre fondo blanco, en la fuente Arial Black, mide 7,5 x 2 cm.





14. Estrella de tiempo de servicio

Estrella de cinco puntas. Representa los años de servicio prestados en la dirección del Club o liderazgo de los Aventureros. La otorgará el campo a partir de finalizado del segundo año. En la medida de 3 x 3 cm, el borde en morado, todo sobre fondo blanco. El número bordado en tamaño 0,8 cm, en color azul marino, en la fuente Arial Black.



15. Bandera oficial de los Aventureros

En el tamaño de 128 x 90 cm, dividida en cuatro partes iguales; la superior izquierda e inferior derecha en color amarillo, y las otras dos partes en color blanco. Con el emblema A1 en el centro, de 30 x 30 cm en los colores originales. El nombre del Club se bordará en azul en la esquina derecha inferior en la fuente Arial de 8 cm de alto por 50 cm de largo como máximo. La bandera se colocará en un mástil de 200 cm de altura y 3,5 cm de diámetro.



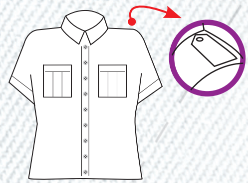
16. Banderín En los colores amarillo y blanco y su contorno en color morado. Debe tener 55 cm de ancho desde el mástil al lado opuesto, obteniéndose el efecto de banderín estrechando los 36 cm de altura junto al mástil a 34 cm en el lado contrario. Se aplicará una franja de tela amarilla de 10 cm de ancho por 36 cm de altura en toda la altura del lado del mástil. La insignia A1 de 10 cm x 10 cm se colocará a 7,5 cm hacia abajo de la parte superior del banderín, entre la tela amarilla y la blanca, en esta franja constará el nombre del Club de abajo hacia arriba. El símbolo y el nombre de la unidad estarán en el centro de la parte blanca, de 12, 5 cm x 12,5 cm. El banderín se colocará en un mástil de 1,70 m de alto y 2,5 cm de grosor.

II. UNIFORME DE GALA – OFICIAL

1. Uniforme de Aventurero – Femenino



a. Falda Azul marino con tabla encontrada en la parte de adelante, en tela Terbrin o Gabardina. (El uso de falda pantalón queda reservado a un permiso especial de la DSA).



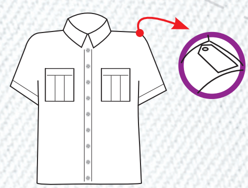
b. Blusa Blanca en tela Popelina (67% Poliester y 33% Algodón) con mangas cortas o largas, con porta galón, con entretela en los hombros hasta la base del cuello y botones transparentes. Es opcional cerrar la tapa con broches de presión o velcro ocultos (no usar botones).

2. Uniforme de Aventurero – Masculino



a. Pantalón Azul marino, en tela Terbrin o Gabardina. Con 6 pasadores de cinto, dos bolsillos traseros embutidos, sin tapa y sin botón y dos bolsillos delanteros en diagonal, un bolsillo al frente embutido y dos pinzas (hacia afuera) a cada lado.

b. Camisa Blanca en tela Popelina (67% Poliester y 33% Algodón) con mangas cortas o largas, con porta galón, con entretela en los hombros hasta la base del cuello y botones transparentes. Es opcional cerrar la tapa con broches de presión o velcro ocultos (no usar botones).



3. Pañuelo

3. Pañuelo Anaranjado, en tela fina verano, de acuerdo al modelo de la DSA, con el emblema A1 bordado en los colores originales. Disponible en 3 tamaños: S (85 cm), M (100 cm) y L (114 cm). Las medidas son de una a otra punta superior del pañuelo.



4. Pañuelo del Líder Anaranjado en tela fina verano, con borde al bies color morado de 0,4 cm. Contiene el emblema L A1 bordado en sus colores originales. Sobre el emblema tendrá 4 tiras de 0,4 cm cada una del color de cada clase. Lo usará el líder después de su investidura. Disponible en 3 tamaños: S (85 cm), M (100 cm), L (114 cm). Las medidas son de una a otra punta superior del pañuelo.



5. Sujeta pañuelo (turco, canuto) Con un tamaño de 4,5 x 2,5 cm, con el emblema A3 bordado en fondo blanco en la medida de 3,5 x 4 cm.







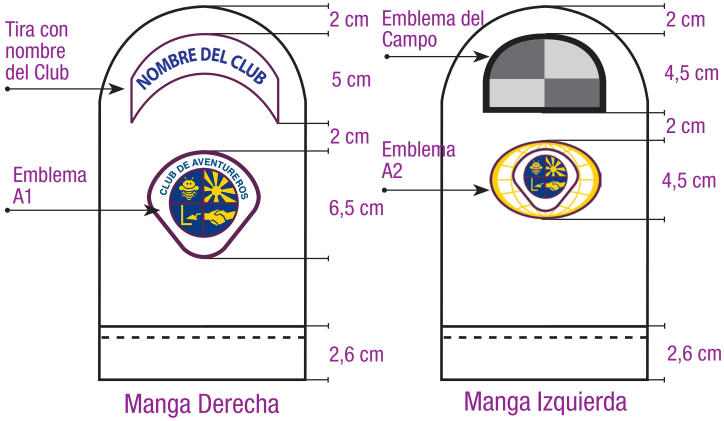
6. Sujeta pañuelo del Líder
Con un tamaño de 4,5 x 2,5 cm bordado en fondo morado, borde blanco y con el emblema L A1 en el centro, o en modelo de metal plateado con 3 anillos, con un tamaño de 3,5 x 3 cm.

7. Gorra Uso opcional. De color azul marino, con visera (modelo americano), y el emblema A1. Con regulador y forro interno en color azul marino.



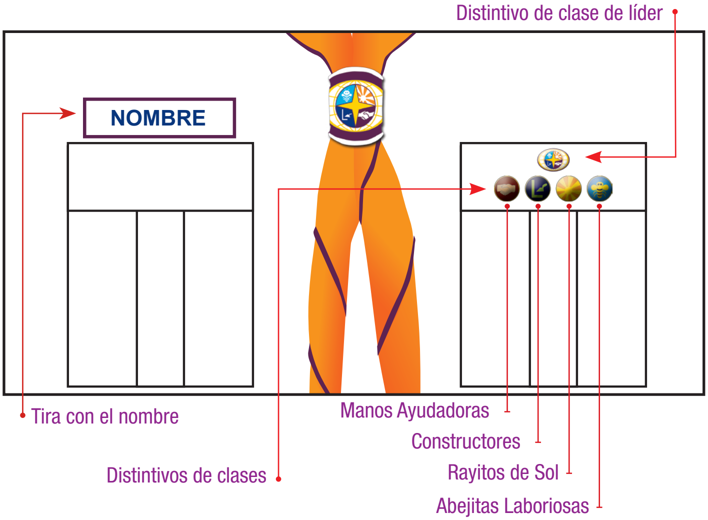
Posición de los Emblemas y Tiras

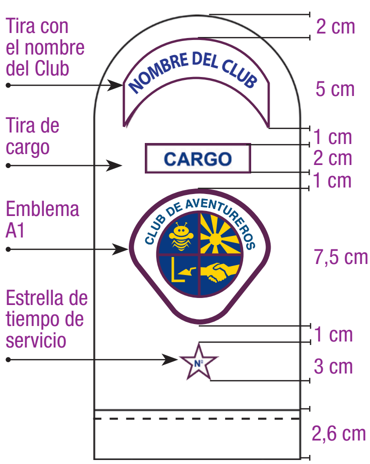
Uniforme de Aventureros femenino y masculino



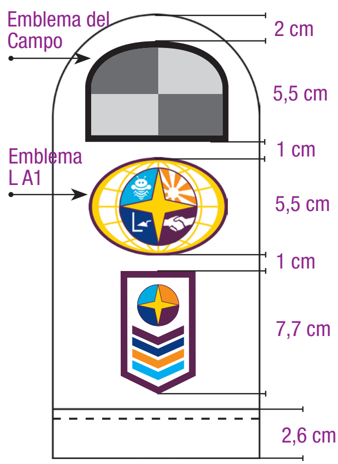
Posición de los Emblemas, Tiras, Distintivos y Divisas

Uniforme de Líder o directiva de Aventureiros – feminino e masculino





Manga Derecha



Manga Izquierda



8. Cinturón Azul con hebilla plateada, contiene el emblema A3 del tamaño 2,6 x 2,4 cm en relieve, con los colores originales. La hebilla de aventureros es de 2,6 x 4,7 cm; la de directivos de 3,6 x 5,5 cm. La lona del cinturón de Aventureros es de 2,5 cm de alto; la de directivos 3,4 cm de alto.



9. Banda de Especialidades En azul marino y en tres tamaños P, M y G con emblema A2 para Aventureros y L A1 para líderes ubicado en la parte inferior, apoyado sobre la cadera izquierda. La banda se podrá usar después de adquirir la primera especialidad. En la parte superior a 6 cm debajo del hombro la bandera del país de 5,2 x 3,3 cm y la tira con el nombre del Aventurero. Adelante se usarán especialidades por orden de grupos y colores y botones de eventos; atrás se usarán parches bordados (recuerdos) específicos de Asociación, Misión, Unión y División, y solamente de los eventos en los cuales haya participado. Los triunfos serán entregados por la organización del evento y medirán como máximo 7,2 cm cuadrados.



10. Calzados y medias Zapatos negros bajos o zapatillas negras sin detalles de color. Medias negras para los varones, y para las niñas, media soquete blanca (fina o normal), el modelo será definido por la Unión. Las líderes podrán usar medias finas transparentes (color piel) y en reuniones especiales podrá usar zapatos social negros.

11. Torzal/Cordón para Silbato Optativo. Lo usan los directores, asociados, instructores y cargos de jerarquía superior. Se usa en el hombro izquierdo con silbato. Cordón torcido en polipropileno de 0,4 cm. El torzal está hecho con nudo cuadrado de macramé en la parte superior sobre el brazo y nudo invertido de macramé en la prolongación hasta el silbato. El torzal rojo es de uso exclusivo del departamental de la División. Sigue el orden de los colores nacionales de los países de la D.S.A.:

Argentina: Celeste y blanco	**Ecuador:** Amarillo, azul y rojo
Bolívia: Amarillo, rojo y verde	**Paraguay:** Azul, rojo y blanco
Chile: Rojo, blanco y azul	**Perú:** Blanco y rojo
Brasil: Verde y amarillo	**Uruguay:** Azul y blanco

12. Galón Será de 8 x 5,5 cm y las tiras de 0,8 cm y con una separación de 0,4 cm entre ellas. Lo usan directores, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales, secretarios (as) de campo, departamentales y asociados con las siguientes características:



a. Director azul marino con emblema A5 realizado en plateado de 3 x 3,5 cm.

b. Distrital Azul marino con una tira plateada.

c. Regional Azul marino con dos tiras plateadas.

d. Pastor Azul marino con el logotipo oficial de la IASD bordado en dorado.



e. Coordinador General y Secretario (a) de Asosición o Misión, Unión y División Azul marino con una tira dorada.

f. Departamental y Asociados de Asociación o Misión Azul marino con dos tiras doradas.

g. Departamental y Asociados de Unión Azul marino con trés tiras doradas.

h. Departamental y Asociado de la División Azul marino con cuatro tiras doradas.

i. Departamental y Asociados de la Asociación General Azul marino con cinco tiras doradas.



13. Chaqueta Uso optativo de acuerdo al modelo definido por la DSA. Disponible en negro con el emblema A5 bordado en plateado. En situaciones especiales de clima se podrá usar también sin el uniforme oficial.

14. Uniforme de Directores, Distritales, Regionales, Pastores, Coordinadores Generales y Secretarios (as) de Campo, Departamentales y Asociados.

Usarán el mismo uniforme de los Aventureros con el respectivo galón.

15. Tarjeta de identificación La usará el líder al ser investido y cuando se le asigna una función directiva mayor: director local, distrital, regional, coordinador general o asociado, secretaria de campo y departamental. En metal/acrílico negro de 9 x 2,2 cm con letras doradas en fuente Arial Black,con el emblema A1 a la izquierda. En el centro se incluye el NOMBRE (tamaño 16) en la primera línea y en la segunda línea el CAMPO (tamaño 12), en dorado; y abajo en extremo derecho agregar el FACTOR Rh (tamaño 12), en rojo. Se colocará centrada sobre la tapa del bolsillo derecho.



III. UNIFORME DE DEPARTAMENTAL Y ASOCIADO

1. Blazer Uso exclusivo de departamentales y asociados de Aventureros y que estén en actividad en el departamento.

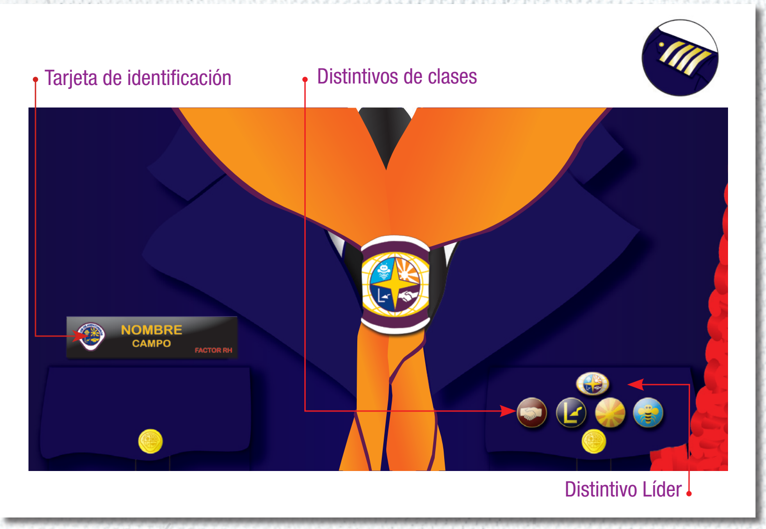
2. Detalles del uniforme

- **Blazer:** Azul marino (tela y color definidos por la DSA).

- **Pantalón:** Azul marino.
- **Cinturón:** Azul marino con el emblema A3 en la hebilla.
- **Camisa:** Blanca lisa sin detalles.
- **Corbata:** Negra lisa sin detalles.
- **Tarjeta de Identificación:** en metal/acrílico negro, conforme especificación.
- **Pañuelo y Sujeta Pañuelo:** de acuerdo con su investidura.
- **Galón** De la misma tela del traje con tira (s) dorada (s) de acuerdo a su cargo.
- **Torzal/Cordón para Silbato:** En el color del país que representa, colocado debajo de la costura del hombro izquierdo.
- **Botones:** Dorados con emblema A5, provistos por la DSA.

NOTA.: Con la finalidad de promover las varias actividades del Ministerio Joven y del Ministerio de Conquistadores y Aventureros, los directores de estos ministerios deberán ser los únicos que usarán todos los uniformes. Para usar los distintivos de liderazgo deberá ser investido.

3. Posición de los Emblemas, Tiras, Distintivos y Divisas





IV. UNIFORME DE ACTIVIDADES

Siempre que fuera posible se usará para la identificación visual del Club. Sobre el uniforme de actividades se deberá usar el pañuelo oficial. El Club no podrá crear un pañuelo paralelo.

1. Uniforme de la Asociación o Misión Definido por el campo local. Compuesto por camiseta con el emblema A4 (optativo: pantalón, calzado y gorra).

2. Uniforme del Club

Definido por el campo local. Compuesto por camiseta con emblema A4, (optativo: pantalón, calzado, abrigo y gorra). El abrigo de color definido por el Club con el emblema A5. El club debe elegir los colores del abrigo.



Sección 4

UNIFORME DE CONQUISTADORES



I. EMBLEMAS, INSIGNIAS, TIRAS, DISTINTIVOS, DIVISAS Y BANDERA



1. Emblema C1 Este es el símbolo que representa el Club de Conquistadores. En fondo rojo y líneas amarillas presenta la inscripción CONQUISTADORES en la parte superior y la inscripción CLUB abajo del escudo con la espada. Se usa en la manga derecha de la camisa o blusa, de 7,5 x 7,5 cm.

2. Emblema C2 Representa la organización mundial del Club de Conquistadores. Contiene el emblema C3, con fondo del color de la camisa del uniforme, con borde en verde petróleo. Se usa en la manga izquierda de la camisa o blusa, de 7 x 5 cm y en el pañuelo y la banda de especialidades de 11,5 x 8,5 cm.



10 a 15 años



16 años adelante



3. Emblema C3 Se usa en la gorra y en la hebilla del cinturón, en el emblema C2 y en el sujeta pañuelo, en fondo rojo y contorno amarillo. No contiene las palabras CONQUISTADORES y CLUB, y el escudo con la espada queda en el centro.

COLORES DE LOS EMBLEMAS

PANTONE 1795C

PANTONE 2758C

PANTONE 116C

PANTONE 3425C

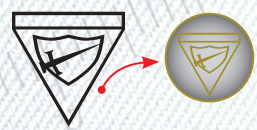
PANTONE 104C



4. Emblema C4 Presenta un triángulo en perspectiva sobre un globo con el dibujo de Sudamérica. El fondo es verde y el mapa blanco con borde amarillo. Se debe usar en la camiseta y el gorro del uniforme de actividades y en el chaleco. Se puede usar siempre que se justifique el uso de una identificación menos formal. También se podrá usar para fines promocionales en un solo color.



5. Emblema C5 Difiere del C3 por poseer un trazo sobre el escudo. Se usa en los distintivos de las clases, en el galón de director y en la chaqueta, en el color plateado.



6. Emblema GM C1 Es un octógono que representa el liderazgo de los Conquistadores. Confirma que el Guía Mayor tiene credenciales para participar en las ceremonias de investidura. Se usa en el sujeta pañuelo, en el pañuelo de 7,5 x 7,5 cm y en la banda de especialidades de 10,5 x 10,5 cm. En azul con el borde dorado, cada uno de los ocho lados tiene la misma medida, en el centro contiene un óvalo terráqueo con los meridianos, paralelos y el contorno en amarillo, el fondo en azul celeste, los mapas en verde, está rodeado por seis estrellas doradas que simbolizan las clases regulares. El borde, el óvalo terráqueo y las estrellas en color amarillo oro.



7. Emblema GM C2 El globo de Guía Mayor Máster mide 7,5 x 5,5 cm, contiene una estrella plateada de siete puntas en el centro, sobre un triángulo rojo, aplicado en un globo con fondo dorado y contorno verde



musgo claro. Lo usan los investidos en Máster en la manga izquierda de la camisa, y como distintivo en la tapa del bolsillo izquierdo.



8. Emblema GM C3 El globo de Guía Mayor Máster Avanzado mide 7,5 x 5,5 cm. Contiene una estrella dorada de siete puntas en el centro, sobre un triángulo en azul aplicado en el globo con fondo dorado y contorno verde musgo claro. Lo usan los investidos en Máster Avanzado en la manga izquierda de la camisa y como distintivo en la tapa del bolsillo izquierdo.





9. Emblema GM C4 Presenta un triángulo en perspectiva sobre un emblema GM C1. Lo usan los Guías Mayores de Conquistadores en su uniforme de actividades siempre que se justifique el uso de una identificación menos formal. También para fines promocionales, se podrá usar trazado de un color.

10. Tira con el nombre del Club

Escrito en una línea, en la fuente Arial Black. Se usa en la manga derecha de la camisa o blusa, de 8 x 2,5 cm. Colocado a 1,5 cm debajo de la costura del hombro derecho. En forma de medialuna, la parte más alta de la curvatura, hasta la línea horizontal imaginaria, entre las dos puntas tendrá 5 cm. Bordado en letras y borde amarillo sobre fondo rojo. En el caso de departamentales, asociados, coordinadores, secretarios (as), pastores, regionales y distritales se usa la tira con el nombre del Campo.





PANTONE 3425C | PANTONE 104C | PANTONE 2758C | PANTONE 116C | PANTONE 298C | PANTONE 1795C | PANTONE 1807C

11. Tira del Cargo



Escrita en fuente Arial Black. La usan los directores, directores asociados, consejeros, instructores, capellanes, secretarios de club, tesoreros, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales, secretarios (as) de campo, departamentales y asociados usarán una tira designando su función. Se usa en la manga derecha a 1,5 cm sobre el emblema C1, de 7,5 x 2 cm; bordado en letras y borde amarillo sobre fondo rojo.

12. Tira de Clase



Optativa. Se usa en la banda, indicando la clase que está en curso. Se puede poner una sobre la obra, siempre la última clase encima de las demás. Las letras bordadas del color correspondiente a la clase, sobre fondo en el color de la camisa del uniforme, y bordes rojos, de 7 cm x 2 cm.

13. Tira con el Nombre

La usan los Conquistadores y líderes, hecha en tela y con un solo nombre bordado. Se usa centrado a 0,5 cm encima de la tapa del bolsillo derecho y en la banda (optativa) a 8 cm debajo de la costura del hombro, de 8 x 2 cm. Las letras bordadas en negro en Arial Black, sobre fondo del color de la camisa del uniforme y bordes verde petróleo. No se usará en acrílico o metal.



14. Tarjeta de Identificación

Es de uso exclusivo del director, distrital, regional, coordinador general, secretario (a) de Campo, departamental y asociado. En metal o acrílico negro, de 9 x 2,2 cm, contiene el emblema C1 a la izquierda. En el centro, con letras doradas en fuente Arial Black, en la primera línea lleva el NOMBRE (tamaño 16),



en la segunda línea el CAMPO (tamaño 12) y en la esquina inferior derecha se incluye el FACTOR Rh (en rojo). Se coloca centrado sobre la tapa del bolsillo izquierdo. En la banda se coloca debajo de la bandera del país.

15. Estrella de Tiempo de Servicio

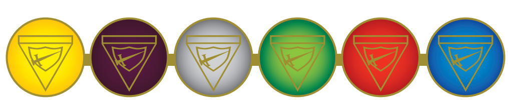
Representa los años de servicio prestados en la dirección del Club o liderazgo de Conquistadores. La estrella de cinco puntas la otorga el Campo al finalizar el segundo año. Será bordada en tela roja, con bordes en amarillo, de 3 x 3 cm. El número será bordado en amarillo en fuente Arial Black de 0,8 cm.



16. Distintivos de Clases Regulares

El distintivo de clase será redondo, de 1,2 cm de diámetro, producido en metal en colores correspondientes a las clases. El Emblema C5 y el borde en dorado. Se usan en el centro de la tapa del bolsillo izquierdo de la camisa o blusa, a una distancia de 0,2 cm entre ellos. El Conquistador usará los distintivos en el orden como los recibe y siempre a la derecha del anterior (según el dibujo de abajo), trasladando los anteriores hacia la izquierda, pero manteniéndolos centrados. El Conquistador podrá optar por usar en la tapa del bolsillo de la camisa solo el distintivo de la última clase investida y los demás en la banda. Podrá optar por usar las clases ya concluidas unidas por una barra soldada atrás de las mismas.





(opcional)

COLORES DE LAS CLASES	PANTONE 2758C	PANTONE 1795C	PANTONE 3425C	PANTONE 877C	PANTONE 511C	PANTONE 116C

CONQUISTADORES

17. Divisas de Clases

Colocadas en la manga izquierda después de la respectiva investidura, debajo del emblema C2, en orden ascendente, bordadas en los colores de las clases regulares, el fondo será del color de la camisa y los bordes verde petróleo.



NOTA.: Podrá usar la tira de clase individual. Es una tira única con el color de la clase investida.

18. Distintivos de Clases Avanzadas

Se usan separados o agrupados en metal o bordado. Distintivos alineados en dos líneas horizontales, de 3,5 x 1 cm cada uno, dispuestos en orden creciente de la izquierda a la derecha de quien las usa, de abajo hacia arriba centrados a 0,5 cm encima de la tapa del bolsillo izquierdo. Tendrán los colores correspondientes a las clases, y se podrán usar todos unidos en metal con borde de 0,1 cm, o de la misma forma bordados en una única pieza con borde verde de 0,2 cm.

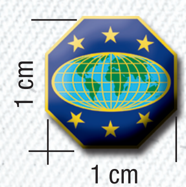


19. Distintivos de Clases de Liderazgo

Guía Mayor, Guía Mayor Máster y Guía Mayor Máster Avanzado, usarán los distintivos centrados sobre los de las clases regulares. El de mayor grado siempre a la derecha de los distintivos de las otras clases, manteniéndolos centrados. El Guía Mayor podrá optar por usar el distintivo de la última investidura, en este caso los demás distintivos se podrán en la banda.

a. Guía Mayor

Distintivo metálico en los colores originales de 1 x 1 cm. Una reproducción del emblema GM C1. La investidura de Guía Mayor se hará por el departamental del campo local o persona autorizada.



COLORES DE LAS DIVISAS

PANTONE 1795C | PANTONE 2758C | PANTONE 3425C | PANTONE 877C | PANTONE 511C | PANTONE 116C

b. Guía Mayor Máster Un distintivo metálico de 0,9 x 1,2 cm con la reproducción del emblema GM C2, en globo con fondo plateado. La investidura del Guía Mayor la hará el departamental de la Unión o persona autorizada.



c. Guía Mayor Máster Avanzado



Un distintivo metálico de 0,9 x 1,2 cm con la reproducción del emblema GM C3 en globo de fondo dorado. La investidura de Guía Mayor Máster Avanzado la realiza el departamental de la División o persona autorizada.

20. Insignia de Excelencia

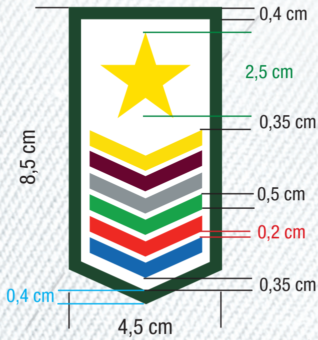
La excelencia es el blanco de los consejeros para sus conquistadores. Se hace en metal o bordado, con el centro amarillo y en los extremos barras con los respectivos colores del Club: rojo, blanco y azul oscuro desde el centro al borde respectivamente. Las barras rojas de 0,15 cm cada una, las barras blancas 0,2 cm cada una y las barras azules de 0,4 cm cada una; el color amarillo central de 2 cm. El largo total de la insignia será de 3,5 x 1 cm. Se usará sobre la tapa del bolsillo izquierdo y si hubiera clases avanzadas, encima de ellas. Solo pueden recibirla los que alcanzan un elevado nivel de eficiencia como conquistador. Los criterios de selección y entrega están definidos en el Manual Administrativo del Club de Conquistadores.



21. Distintivo de Bautismo Lo usará todo miembro bautizado en la tapa del bolsillo derecho, como identificación de su bautismo, de 1,5 x 1,6 cm. Tendrá la forma de triángulo de bordes redondeados con fondo negro y en el centro el logo de la IASD en dorado y bordes dorados.

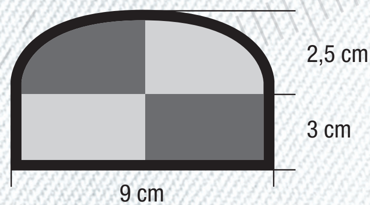


22. Divisa de Guía Mayor



Del tamaño 8,5 x 4,5 cm sobre fondo blanco con contorno verde petróleo. En la parte de arriba una estrella amarilla de 5 puntas seguida de las divisas de las clases regulares de 0,5 cm cada uno y una separación de 0,2 cm, formando un rayo de 0,7 cm. Se usa en la manga izquierda abajo del emblema C2 después de la investidura.

23. Emblema de Campo



Bordado con el contorno y el diseño establecido por el campo local. Se hará en dos tamaños, el menor de 7 x 4,5 cm y el mayor de 9 x 5,5 cm.

24. Distintivo de Función en la Unidad

El capitán(a), secretario(a), u otra función necesaria usarán un distintivo bordado, en acrílico o metal, designando su función. Las letras y emblema C5 en color blanco, sobre fondo rojo de 5,5 x 1,5 cm. Se usa encima de la tapa del bolsillo derecho y encima del nombre del Conquistador.



25. Banda de Especialidades

Se usa de derecha hacia la izquierda, apoyada en el hombro derecho, sobre el porta galón y apoyada en la cadera izquierda. De color verde petróleo, disponible en las medidas 11(S), 13 (M), 16 (L) y 18 (XL) cm, en los tamaños 16 y 18 cm habrá una abertura de 8 cm en la parte



superior en el centro para dejar visible el galón. Cada Conquistador o Guía Mayor podrá usar solo una banda. La usarán con el uniforme de gala los que tengan por lo menos una insignia de especialidades. El Conquistador usará el emblema C2 en la parte inferior, mientras el Guía Mayor usará el emblema GM C1.

Qué colocar en la banda

a. Bandera del país centrada y bordada a 6 cm abajo de la costura del hombro, de 5,2 x 3,3 cm.
b. Insignias de las especialidades alcanzadas agrupadas por categorías y colores, y cuando fuera el caso encabezadas por la insignia de maestría (conforme a la orientación del Manual Administrativo del Club de Conquistadores.

Qué se puede usar en la banda

a. Distintivos de las clases de aventureros, concluidas e investidas en la edad correspondiente.
b. Distintivos de clases regulares y de liderazgo, con excepción del distintivo de la última clase investida.
c. Tira con el nombre del Conquistador.
d. Tira con el nombre de la última clase investida o en proceso.
e. Distintivo de la función en la unidad.
f. Tiras de las clases concluidas, usadas atrás en lugar de preferencia.
g. Parches bordados (recuerdos) de eventos de Asociación, Misión, Unión y División en los cuales haya participado (atrás) y en esos deben constar el nombre del evento, la fecha y el lugar. Los parches bordados (recuerdos) de eventos en que el Conquistador o Guía Mayor no participó solo las podrá usar en el chaleco. El tamaño modelo de los parches bordados (recuerdos) es de 7,2 cm cuadrados.

26. Bandera oficial de los Conquistadores

Tendrá el tamaño de 128 x 90 cm. El rectángulo superior izquierdo y el inferior derecho de color azul royal. En el centro el emblema C1 de 30 x 30 cm en los colores originales. El nombre del Club deberá estar bordado en blanco en el rectángulo derecho inferior en la fuente Arial Black de 8 cm de altura x 50 cm como máximo de largo. La bandera que se usará en la sede del Club o la iglesia podrá tener la franja amarilla de 5 cm. Se colocará en un mástil de 200 cm de altura y 3,5 cm de grosor.



27. Banderín Se usa para identificar la unidad, de color azul eléctrico y blanco, con el contorno en azul eléctrico. Debe tener 55 cm de ancho, desde el mástil al lado opuesto. De alto tendrá 36 cm junto al mástil y se irá estrechando hasta alcanzar los 34 cm en el lado derecho, obteniéndose el efecto banderín. Se aplicará una franja de tela azul eléctrico de 36 x 10 cm en el lado izquierdo. El emblema C1 de 10 x 10 cm se colocará a 7,5 cm por debajo del borde superior entre la tela azul eléctrico y la blanca. El nombre del Club se ubicará en la franja vertical azul bordado en amarillo desde



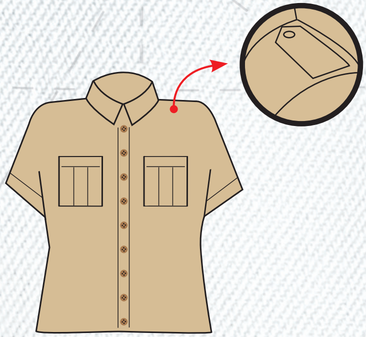
abajo hacia arriba. El símbolo y el nombre de la unidad se pondrán centrados en la parte blanca de 12,5 x 12, 5 cm. El banderín se colocará en un mástil de 170 cm de altura x 2,5 cm de grosor.

II. UNIFORME DE GALA – OFICIAL

1. Uniforme de Conquistador – Femenino (10 a 15 años)



a. Falda (pollera) Según el modelo de color verde petróleo en Gabardina. Con una tabla encontrada en la parte delantera, cierre en la parte trasera, seis presillas de 4 x 1,5 cm con dos pinzas delanteras y dos traseras, la base de la falda es en la rodilla, ni arriba, ni abajo. El uso de los bolsillos laterales interiores es opcional. (El uso de falda pantalón queda vinculado a un permiso especial de la DSA).



b. Blusa Caqui en tela Popelina (67% Poliester y 33% Algodón) con mangas cortas o largas cuando las circunstancias lo exijan. Tendrá dos bolsillos con una tabla vertical sobre puesta de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. Es optativo cerrar la tapa con broches a presión o velcro ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro tendrá un porta galón (con entretela), cosido en la extremidad del hombro y abotonado junto al cuello (ver detalle en la figura) de 4 cm de ancho. El dobladillo de la manga será de 2,6 cm con costura

CONQUISTADORES

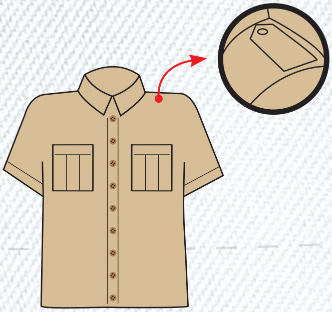
externa. En el frente tendrá botones transparentes y podrá ser entallada con pinzas en la parte delantera y trasera.

2. Uniforme de Conquistador – Masculino (10 a 15 años)

a. Pantalón Modelo de vestir en color verde petróleo en tela Terbrin o Gabardina, dobladillo liso, con 6 presillas, dos bolsillos traseros internos, sin tapa y sin botón. Dos bolsillos delanteros en diagonal, un bolsillo frontal interno y dos tablas simples hacia afuera de cada lado.



b. Camisa Caqui en tela Popelina (67% Poliester y 33% Algodón) con mangas cortas o largas cuando las circunstancias lo exijan. Tendrá dos bolsillos con una tabla sobrepuesta de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. Es optativo cerrar la tapa con broches a presión o velcro ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro tendrá un porta galón (con entretela) cosido en la extremidad del hombro y abotonado junto al cuello (ver detalle en la figura) de 4 cm de ancho. El dobladillo de la manga tendrá 2,6 cm con costura externa. Se usarán botones transparentes.

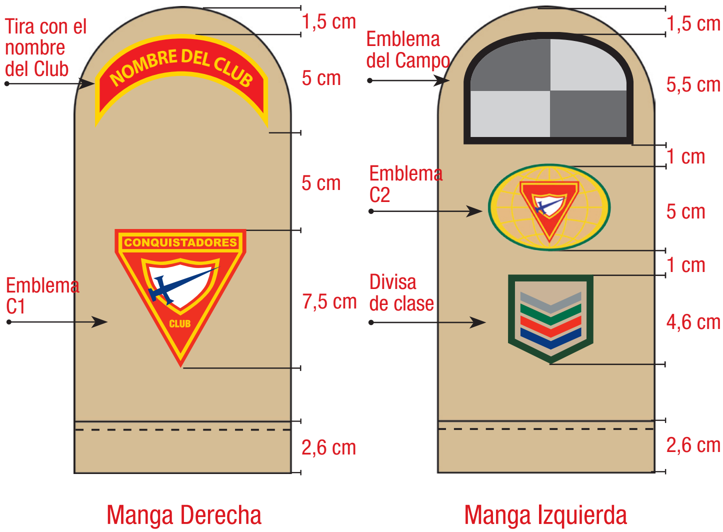


CONQUISTADORES

Posición de los Emblemas, Insignias, Tiras, Distintivos y Divisas

(10 a 15 años)





CONQUISTADORES



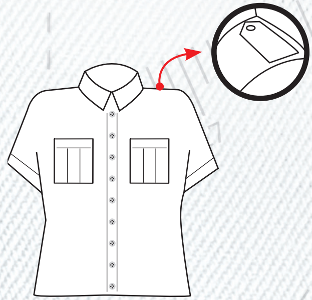
3. Uniforme de Conquistador – Femenino (de 16 años o más)



a. Falda Según el modelo de color verde petróleo en Gabardina. Con una tabla encontrada en la parte delantera, cierre en la parte trasera, seis presillas de 4 x 1,5 cm con dos pinzas delanteras y dos traseras, la base de la falda es en la rodilla, ni arriba, ni abajo. El uso de los bolsillos laterales interiores es opcional. (El uso de falda pantalón queda vinculado a un permiso especial de la DSA).

b. Blusa Blanca en tela Popelina (67% Poliester y 33% Algodón) con mangas cortas o largas cuando las circunstancias lo exijan. Tendrá dos bolsillos con una tabla vertical sobrepuesta de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. Es optativo cerrar

la tapa con broches a presión o velcro ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro se colocará un porta galón (con entretela), cosido en la extremidad del hombro y abotonado junto al cuello (ver el detalle en la figura) de 4 cm de ancho. El dobladillo de la manga deberá tener 2,6 cm con costura externa. Se usarán botones transparentes. Podrá ser entallada con pinzas adelante y atrás.

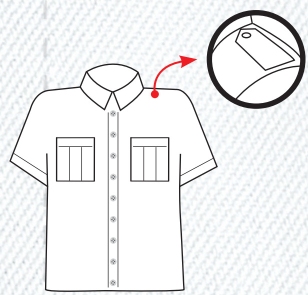


4. Uniforme de Conquistador – Masculino (de 16 años o más)



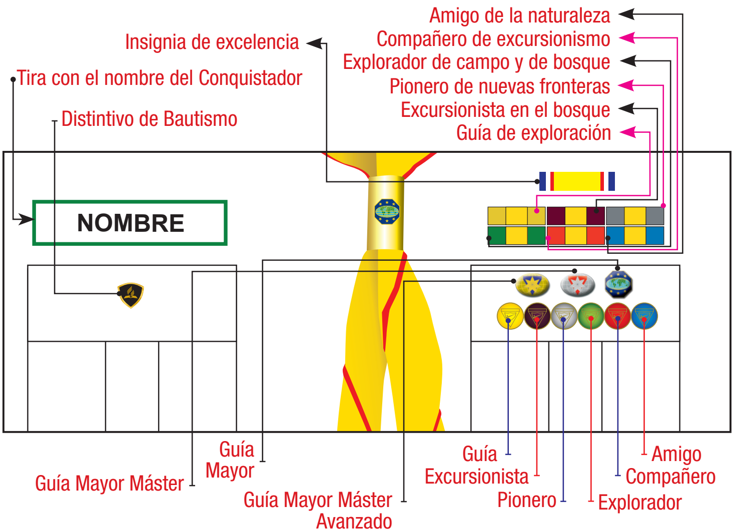
a. Pantalón Modelo de vestir en color verde petróleo en tela Terbrin o Gabardina (67% Poliester y 33% Algodón), dobladillo liso, con 6 presillas de 4 cm de altura y 1,5 cm de ancho, dos bolsillos traseros internos, sin tapa ni botón, dos bolsillos delanteros en diagonal, un bolsillo interno en el frente (optativo) y dos tablas hacia afuera de cada lado.

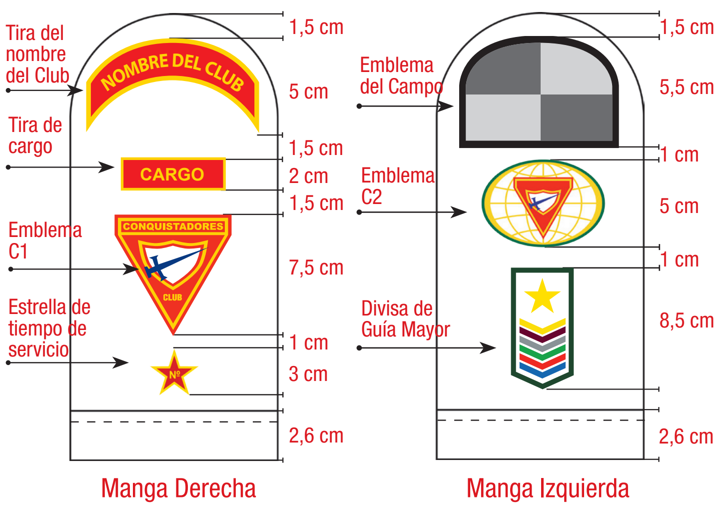
b. Camisa Según el modelo, en color blanco, tela Popelina (67% Poliester y 33% Algodón) con mangas cortas o largas cuando las circunstancias así lo exijan. Tendrá dos bolsillos con una tabla vertical sobrepuesta de 3 cm y una tapa rectangular de 4 cm de ancho. Es optativo cerrar la tapa con broches a presión o velcro ocultos (no usar botones). Sobre cada hombro tendrá un porta galón, cosido en la extremidad del hombro y abotonado junto al cuello (ver detalle en la figura) con 4 cm de ancho. El dobladillo de la manga deberá tener 2,6 cm con costura externa. Se usarán botones transparentes.



Posición de los Emblemas, Insignias, Tiras, Distintivos y Divisas

(más de 16 años)







5. Pañuelo del Conquistador Amarillo, en tela fina verano, con emblema C2 bordado en sus colores originales de 11,5 x 8,5 cm. Se usará con el uniforme oficial y el de actividades. Cuando fuera necesario también se podrá usar con otra ropa, siempre que la misma concuerde con los principios de los Conquistadores y que la persona que lo use esté comprometida con las actividades del Club. Es la identificación mundial de los Conquistadores, por eso solo se puede usar el pañuelo oficial. Disponible en 3 tamaños: S (85 cm), M (100 cm) y L (114 cm). Las medidas son de una a otra punta superior del pañuelo.

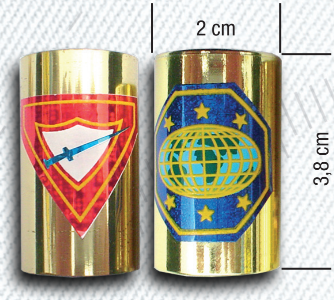


6. Pañuelo del Guía Mayor

Amarillo, en tela fina verano, con borde rojo al bies y con tiras bordadas correspondientes a las clases regulares, con el emblema GM C1 bordado abajo, de 10,5 x



10,5 cm. Se deberá usar con el uniforme oficial de actividades, cuando fuera necesario también se podrá usar con otra ropa, siempre que la misma concuerde con los principios de los Conquistadores y que la persona que la use esté comprometida con las actividades del Club. Es la identificación mundial de los Conquistadores, por eso solo se puede usar el pañuelo oficial. Disponible en 3 tamaños: S (85 cm), M (100 cm) y L (114 cm). Las medidas son de una a otra punta superior del pañuelo.



7. Sujeta pañuelo Metálico dorado de 3,8 x 2 cm y emblema C3 para el Conquistador GM C1 para Guía Mayor de 2,5 cm de diámetro. Se permite que las unidades tengan sus propios sujeta pañuelo para usar con el uniforme

Opciones



Sujeta pañuelo en tela bordada, de 4,5 x 2,5 cm, y en metal con tres anillos y el emblema C3. Para los Conquistadores el emblema C2 con fondo caqui o blanco y contorno verde petróleo y para Guías Mayores con el emblema GM C1 y contorno amarillo.



Todo el Club deberá optar por usar el mismo sujeta pañuelo.

de actividades del Club.

8. Gorra Optativo. En color verde petróleo, con un cordón

retorcido en dorado sobre el contorno de la visera. En la base, una tira amarilla. Modelo americano con emblema bordado, C3 para conquistadores y GM C1 para Guías Mayores investidos; con regulador y forro interno del color del gorro.



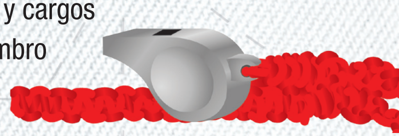


9. Cinto Cinto Verde petróleo con 3,4 cm de altura (cinto de lona), con hebilla dorada con el emblema C3 en el centro en los colores oficiales y en relieve, de 3,6 cm de altura y 5,5 cm de largo. No habrá hebilla diferente para los líderes.

10. Calzados y Medias Zapatos negros bajos o zapatillas negras sin detalles en color. Varones: medias de color negro. Niñas: de 10-15 años medias, soquetes blancos (finas o normal) el modelo lo definirá la Unión y a partir de 16 años usará media fina transparente (color piel) y en reuniones especiales usará zapato negro.



11. Torzal/Cordón para Silbato Optativo. Lo usan los directores, asociados, instructores y cargos de jerarquía superior. Se usa en el hombro izquierdo con silbato. Cordón torcido en polipropileno de 0,4 cm. El torzal está hecho con nudo cuadrado de macramé en la parte superior sobre el brazo y nudo invertido de macramé en la prolongación hasta el silbato. El torzal rojo es de uso exclusivo del departamental de la División. Sigue el orden de los colores nacionales de los países de la D.S.A.:



Argentina: Celeste y blanco	**Ecuador:** Amarillo, azul y rojo
Bolívia: Amarillo, rojo y verde	**Paraguay:** Azul, rojo y blanco
Chile: Rojo, blanco y azul	**Perú:** Blanco y rojo
Brasil: Verde y amarillo	**Uruguay:** Azul y blanco

12. Galón Se usa de 8 x 5,5 cm (en el caso de uso de tiras de 0,8 cm cada, a partir de 1 cm de la base y 0,5 cm de separación entre ellas), lo usan los directores, distritales, regionales, pastores, coordinadores generales, secretarios(as) de campo, departamentales y asociados con las siguientes características:



A B C D

a. Director Verde petróleo con C5 bordado en plateado de 3,5 x 3,5 cm.

b. Distrital Verde petróleo con 1 tira plateada.
c. Regional Verde petróleo con 2 tiras plateadas.

d. Pastor Verde petróleo con el logotipo oficial de la IASD bordado en dorado de 3,5 x 3,8 cm.



E F G H I

e. Coordinador General y Secretario (a) de Associasón o Misión, Unión y División Verde petróleo con una tira dorada.

f. Departamental y Asociados de Asociación o Misión Verde petróleo con dos tiras doradas.

g. Departamental y Asociados de Unión Verde petróleo con tres tiras doradas.

h. Departamental y Asociado de División Verde petróleo con cuatro tiras doradas.

i. Departamental y Asociados de Asociación General Verde petróleo con cinco tiras doradas.

13. Uniforme de Directores, Distritales, Regionales, Pastores, Coordinadores Generales y Secretarios (as) de Campo, Departamentales y Asociados

Usarán el mismo uniforme de los Conquistadores de más de 16 años, con el galón respectivo.

III. UNIFORME DE DEPARTAMENTAL Y ASOCIADO

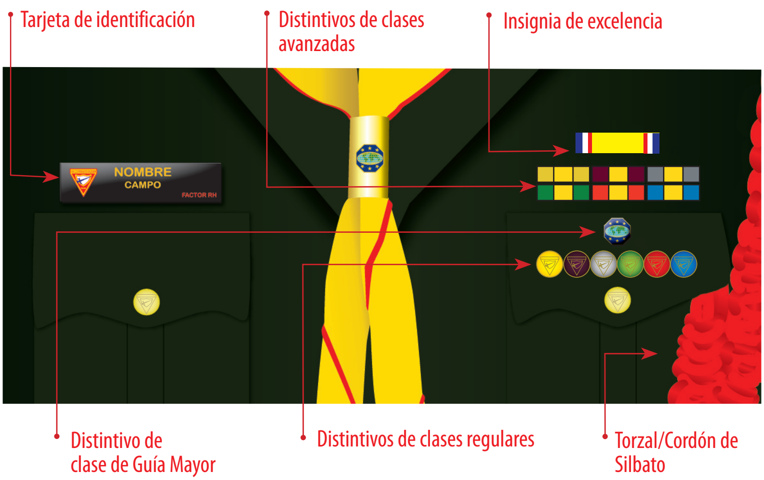
1. Blazer Uso exclusivo de departamentales y asociados de Conquistadores y que estén en actividad en el departamento.

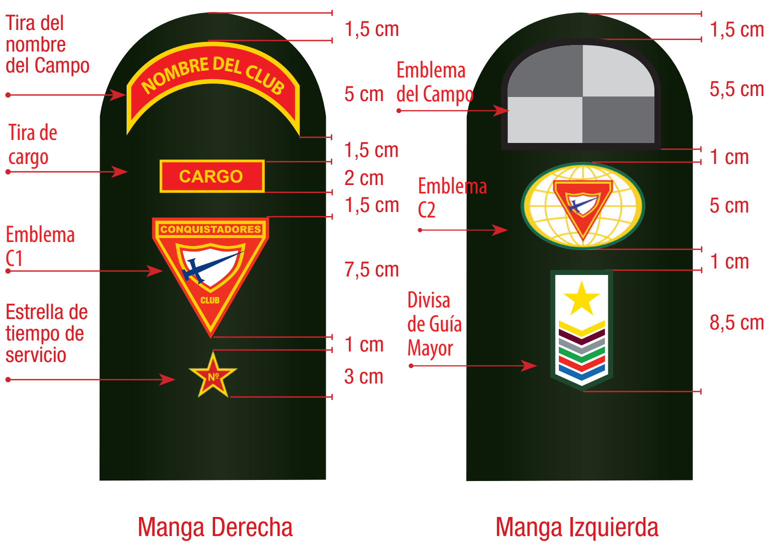
2. Elementos del uniforme

- **Blazer:** Verde petróleo color y tela definidos por la DSA, modelo americano.
- **Camisa:** Blanca lisa sin detalles
- **Corbata:** Negra lisa sin detalles.
- **Cinto:** Verde petróleo con el emblema C3 en la hebilla.
- **Galón:** De la misma tela del traje, con tira(s) dorada(s) de acuerdo con su cargo.
- **Tira de cargo:** Conforme a su Cargo, en la manga derecha, y la identificación del Campo en su lugar reglamentario.
- **Pañuelo:** Se usará de acuerdo a su investidura.
- **Tarjeta de identificación:** Con nombre y campo identificado.
- **Torzal/Cordón para Silbato:** En los colores nacionales del país, definidos por la DSA, y con silbato en el bolsillo.
- **Botones:** Dorados con símbolo C5 provistos por la DSA.

NOTA.: Con la finalidad de promover las varias actividades del Ministerio Joven y del Ministerio de Conquistadores y Aventureros, los directores de estos ministerios deberán ser los únicos que usarán todos los uniformes. Para usar los distintivos de liderazgo, deberá ser investido.

3. Posición de los Emblemas, Insígninas, Tiras, Distintivos y Divisas





IV. UNIFORME DEL CLUB DE GUÍAS MAYORES

a. El mismo uniforme de los Conquistadores mayores de 16 años. Pantalón/falda verde petróleo (Terbrin o Gabardina) y camisa blanca en Popelina (67% poliéster y 33% algodón).

b. La misma bandera de los Conquistadores.

V. UNIFORME DE ACTIVIDADES

Se usará siempre que sea posible para identificación visual. Sobre el uniforme de actividades se deberá usar el pañuelo oficial. El Club no podrá crear un pañuelo paralelo.

1. Uniforme de actividades la Asociación o Misión

Lo definirá el Campo local. Básicamente estará compuesto por:

a. Obligatorio

Camiseta
Con identificación del Campo y el emblema C4.

b. Optativo

Pantalón, bermuda o falda de jeans u otra tela, excepto camuflado.

Calzado Zapatillas.

Cobertura Gorra con el emblema C4. Los Guías Mayores investidos podrán usar el sombrero del Club de Guías Mayores, en él podrán usar broches y botones.

Cinto negro con el emblema C4 en la hebilla plateada.

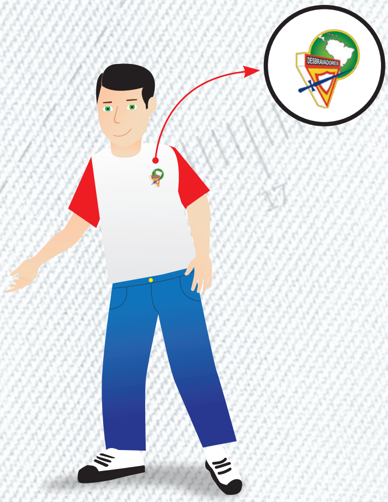
Sujeta pañuelo La Asociación o Misión, regional o Club tiene la libertad de crear su propio sujeta pañuelo usando el emblema C4. Este sujeta pañuelo no se podrá usar con el uniforme oficial.

2. Uniforme de actividades del Club

Optativo. Definido de acuerdo al criterio del Club con la aprobación del Campo local y sometido a la Junta de la Iglesia. El Club solo podrá confeccionar su uniforme de actividades después de poseer el uniforme de gala. Básicamente estará compuesto por:

a. Obligatorio

Camiseta
Con identificación del Club, del Campo y el emblema C4.



b. Optativo

Pantalón, bermuda o falda de acuerdo con el criterio de la iglesia local.

Calzado Zapatillas.

Cobertura Gorra del color y modelo definido por el Club con el emblema C4. Para el Club del Guías Mayores o sombrero tipo australiano con el emblema GM C4. En ellos se podrá colocar broches y botones.

Abrigo Definido por el Club y con el uso del emblema C5.

3. Uniforme de actividades del Club de Líderes

Optativo y definido por la Unión.

Camiseta Con el emblema GM C4.

Pañuelo y sujeta pañuelo
Conforme la investidura.



Cobertura para Guías Mayores investidos Sombrero tipo australiano, azul marino, con el emblema GM C4.

VI. ACCESORIOS



1. Chaleco De color rojo. Lo usan los Conquistadores y los Guías Mayores. En este chaleco se podrán colocar distintivos, emblemas, broches y botones. Las insignias de especialidades no podrán colocarse en él. Deberá ser abierto, sin botones, con el emblema C4 o GM C4 bordado en el lado izquierdo a la altura del pecho, de 11,5 x 8,5 cm. En la delantera tendrá dos bolsillos en la parte inferior.



2. Chaqueta El uso es optativo, según el modelo definido por la DSA. Disponible en color negro con el emblema C5 o GM C4 bordado en plateado del lado izquierdo. En situaciones especiales de clima, se podrá usar también fuera del uniforme oficial.

NOTAS

CONQUISTADORES

Sección 5

UNIFORME DE LÍDER DE JÓVENES



I. EMBLEMAS, INSIGNIAS, DISTINTIVOS Y BANDERA

1. Emblema JA Es el símbolo mundial de los Jóvenes Adventistas y significa: “A través de la cruz de Cristo los Jóvenes Adventistas llevan los tres mensajes angélicos al mundo”.

Significados

a. Mundo

El territorio y el alcance del mensaje del advenimiento, el compromiso de predicación de los Jóvenes Adventistas (Mat. 24:14).

b. Ángeles con trompetas

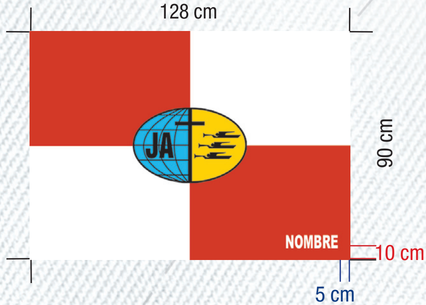
El triple mensaje angélico que los jóvenes deben anunciar al mundo (Apoc. 14:6-10).

c. Cruz Cristo y su sacrificio son el centro de nuestro mensaje (Heb. 12:2).

d. JA Nuestra sigla representa nuestro nombre y nuestra identidad, Jóvenes Adventistas (Mensajes para los jóvenes, p. 196).

CORES DOS EMBLEMAS | PANTONE 116C | PANTONE 298C | PANTONE BLACK 6

2. Bandera JA



Oficial de los Jóvenes Adventistas. Está dividida en cuatro partes iguales en la medida de 128 x 90 cm y al centro el emblema JA de 45 x 30 cm. El color rojo está en la parte superior izquierda e inferior derecha, y el blanco en la superior derecha e inferior izquierda. Es optativo bordar el nombre de la sociedad en color blanco en el rectángulo inferior derecho de 8 cm de alto 50 cm de largo. La bandera para uso en ambiente cerrado podrá tener una franja blanca de 5 cm. Los colores significan:

a. Blanco Representa la pureza de vida en la conducta, lenguaje y relacionamiento con otros, reflejando los ideales del Salvador para con sus hijos (1ª Tim. 4:12).

b. Rojo Representa la redención a través de la vida de Cristo entregada en nuestro favor en la cruz del Calvario (Gál. 1:4);

c. Azul Representa la firme lealtad al señor, en cualquier situación (1ª Cor. 2:14);

d. Amarillo Representa la excelencia, una vida espiritual y un carácter moldeado por la voluntad de Cristo (Job 23:10).

3. Distintivo JA de Admisión En metal (inclusive presilla) de 1,5 x 1 cm. Contiene el emblema JA en sus colores originales en contorno plateado. Lo usan los jóvenes admitidos en la Sociedad de Jóvenes en la esquina derecha del bolsillo de la camisa o blusa. El broche se entrega en la ceremonia de admisión.



4. Distintivos de Liderazgo Representan los tres niveles de liderazgo JA: Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado de Jóvenes. Se lo usa en la solapa superior derecha del blazer; y solamente el distintivo de la investidura más elevada.

a. L J1 – Distintivo en color bronce de 1,1 x 1,3 cm con la inscripción "Líder" en la parte inferior, en fondo negro a continuación del contorno del emblema JA. El candidato a la investidura de Líder será investido por el departamental del Campo o autorizado.



b. L J2 – Distintivo en plateado de 1,1 x 1,3 cm con la inscripción "Máster" en la parte inferior en fondo negro, a continuación del emblema JA. El candidato a Líder Máster será investido por el departamental de la Unión o autorizado.



c. L J3 – Distintivo en dorado de 1,1 x 1,3 cm con la inscripción "M. Avanzado" en la parte inferior en fondo negro, a continuación del emblema JA. El candidato a Líder Máster Avanzado será investido por el departamental de la División o autorizado.



5. Insignia JA En metal. De uso exclusivo de los líderes investidos, en el bolsillo superior izquierdo del blazer; de 4 x 6 cm. Contiene el emblema JA en su colores originales y en líneas y contornos dorados.



II. UNIFORMES OFICIALES

Para líderes y jóvenes comprometidos con el Club de Jóvenes y Sociedad de Jóvenes.

1. Uniforme JA – Femenino



a. Blusa Blanca lisa sin detalles. Modelo camisa, entallada con dos botones superiores abiertos y bolsillo pequeño del lado izquierdo con manga corta o larga.

b. Pañuelo De color morado con puntas. Una tira de 85 x 6 cm. Cada Unión podrá optar por los modelos oficiales 1, 2 y 3 presentados por la DSA, y definir uno como modelo padrón para sus Campos.



c. Falda A la cintura, con tela gris lisa, con tajo en la parte de atrás. La base de la falta estará a 3 cm por encima de la rodilla.



d. Medias Del color de la piel.

e. Zapatos Negros.



2. Uniforme JA – Masculino

a. Camisa Blanca lisa, sin detalles. Modelo camisa con bolsillo pequeño del lado izquierdo, con manga corta o larga.

b. Corbata Lisa de color morado. Uso obligatorio.

c. Pantalón De vestir, grises, con seis presillas, dos bolsillos en la parte de atrás embutidos, sin tapa y sin botón. Dos bolsillos delanteros en diagonal, y un bolsillo en el frente embutido, y dos pinzas (hacia afuera) de cada lado.



d. Medias negras.

e. Zapatos y Cinturón negros.

OBS.: El blazer/chaqueta lo usará solo el líder investido.

III. UNIFORME DE LÍDER

Para uso exclusivo de líderes y jóvenes investidos en Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado de jóvenes.

1. Uniforme de Líder JA – Femenino



a. Blusa, falda, medias y zapatos

De acuerdo al uniforme JA femenino.

b. Pañuelo De color morado con puntas. Una tira de 85 x 6 cm. Cada Unión podrá optar por los modelos oficiales 1, 2 y 3 presentados por la DSA, y definir uno como modelo padrón para sus Campos.

c. Blazer (modelo Spencer)

En tela azul marino con dos bolsillos internos (izquierda y derecha) en la parte inferior y un bolsillo interno en la parte superior izquierda para uso de la insignia JA, la que será de metal y el distintivo de líder en la solapa derecha. Con dos botones en el frente y dos en la manga, en metal con fondo negro y logo JA estampado en dorado según el modelo.

2. Uniforme de Regionales, Secretaria de Asociación, Misión, Unión y División

El mismo uniforme JA de Líder, pero solo para las investidas de Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado.

3. Uniforme de Líder JA – Masculino

a. Camisa, pantalón, zapatos, cinto y medias

Como el uniforme JA masculino.

b. Corbata Lisa de color morado. Uso obligatorio.

c. Blazer (modelo saco común).

En tela azul marino, con dos bolsillos inferiores (izquierdo y derecho) embutidos, y un bolsillo pequeño superior del lado izquierdo para uso de la insignia JA y respectivo distintivo de liderazgo en la solapa derecha. Con tres botones adelante y tres en las mangas, de metal con fondo negro y el logo JA diseñado en dorado, de acuerdo al modelo.



4. Uniforme de Distritales, Regionales, Pastores, Secretarios (as) de Asociación, Misión, Unión y División.

El mismo uniforme JA de líder, pero solo para los que son investidos respectivamente en Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado.



5. Uniforme de Asociados y Departamentales de Asociación, Misión, Unión y División.

El mismo uniforme JA de líder, pero solo para los respectivamente investidos de Líder, Líder Máster y Líder Máster Avanzado, con la diferencia del modelo de botón para el Blazer todo dorado, de acuerdo al modelo definido por la DSA.

Edición
Ministerio Joven: MJ
Ministerio de Conquistadores y Aventureros: MCA
División Sudamericana

Supervisión
Areli Barbosa: MJ
Udolcy Zukowski: MCA

Secretarias DSA
Priscila Xavier: MJ
Tânia Fanti: MCA

Traducción y revisión
Departamento de traducción de la DSA

Comisión editorial
UA: Carlos Campitelli, UB: Jimmy Lafuente, UCB: Ronaldo Arco, UCh: Juan Fernández, UCOB: Nelson Milanelli, UE: Juan Cancino, ULB: Herbert Cleber, UNB: Helbert Almeida, UNeB: Sosthenes Andrade, UNoB: Lelis Silva, UP: Benjamín Belmonte, UPN: Jaime Pérez, UPS: Andy Esqueche, USB: Elmar Borges, USeB: Ivay Araujo, UU: Daniel Garay

Agradecimiento especial
A todos los líderes y todos los apasionados por los Ministerios de Jóvenes, Conquistadores y Aventureros, que durante estos dos años de modificaciones contribuyeron con sus sugerencias.

Producción gráfica
Editora Sobre Tudo Ltda.
Año 2013



División Sudamericana

Ministerio de Conquistadores y Aventureros

Ministerio Joven